

Zittau im Barock.

Du bahnst dir deinen Weg über holprige Wege und durch Gebirgsschluchten. Unterwegs erwarten dich Aufgaben und Überraschungen, die deinen Weg queren. Wer alle Prüfungen besteht und auch ein bisschen Glück hat, wird am Ende mit der Aussicht auf die wunderschöne Stadt Zittau belohnt und darf durch eines der Stadttore einziehen.

Bei dem Original des Zittauer Brettspieles (72×56,5 cm) handelt sich um die Deckplatte eines ehemaligen Spieltisches mit Stadtansicht von Zittau vor der Zerstörung von 1757. Würfelspiele gehörten zur bürgerlichen Kultur, blieben aber selten erhalten. Dieses mit dem konkreten Zittauer Ortsbezug ist eine besondere Rarität und wird im Städtischen Museum Zittau aufbewahrt (Inv. Nr. 21951).

© Städtische Museen Zittau 2024, 2. Auflage 2025

Text: Familie Knüvener/Juliane Irma Mihan | Foto: Jürgen Matschie

Zeichnung Reiter und Postmeilensäule: Axel Bierwolf | Layout: Anke Albrecht

Zubehör: Spielbrett, Spielanleitung, Spielfiguren, Würfel

Feld 55: Du triffst zwei Wanderer, die überfallen worden sind. Wenn du auf Feld 41 Böhmisches Groschen gefunden hast, kannst du ihnen helfen und darfst zur Belohnung **nochmal würfeln**.

Feld 58: Du erreichst den Ort Hartau mit dem Röhrhäusel. Dort wird das Wasser aus dem Gebirge gesammelt und mit Rohren in die Stadt Zittau geleitet. Du schaust dir diese interessante Einrichtung an und **setzt einmal aus**.

Feld 59: Da kommen zwei Boten aus der Konventsstadt Löbau im Galopp angesprengt! Sie fragen dich nach der Lage am Karlsfried. Warst du dort (Feld 25) und kannst weiterhelfen? Wenn ja, schließe dich an und **würfel nochmal**!

Feld 63: In der Poststation ist man gespannt auf Neuigkeiten aus der Welt. Bist du Zittauer Stadtschreiber geworden (warst auf Feld 4)? Dann werden deine Erzählungen mit einem besonderen Pferd belohnt. **Würfel 2x**.

Feld 66: Hier steht ein Wegweiser, der in zwei Richtungen führt. Leider hat ihn jemand verdreht, sodass du unsicher bist, wohin du dich wenden sollst. Entweder, du gehst nächste Runde ganz normal weiter oder du versuchst dein Glück. **Würfel einmal: Bei 1–3 landest du nächste Runde auf Feld 79, bei 4–6 gehe nach 47!**

Feld 67: In der Poststation erholst du dich von den vergangenen Strapazen bei einem Zittauer Bier. **Setze einmal aus**.

Feld 69: In dieser Felsengasse triffst du den Räuberhauptmann Karasek. Hast du böhmische Groschen gefunden? Wenn ja, nimmt er sie ab und lässt dich gefesselt zurück (**einmal aussetzen**), wenn nein, zeigt er dir ein Schlupfloch durch die Zittauer Landwehr (**rücke auf Feld 72 vor**).

Feld 73: Das ist nochmal eine richtige Durststrecke! Verkürze dir die Zeit, indem du einen Gipfel aus dem Lausitzer Gebirge nennst. Wenn du einen weißt, darfst du **zwei Felder vorrücken**.

Feld 71: Du passierst die Landwehr. Dieses Feld musst du **mit einem Würfelwurf** erreichen. Nur wenn du eine Botschaft vom Oybiner Abt dabei hast oder wenn du beim Wiederaufbau der Burg Karlsfried geholfen hast, darfst du ohne anzuhalten passieren.

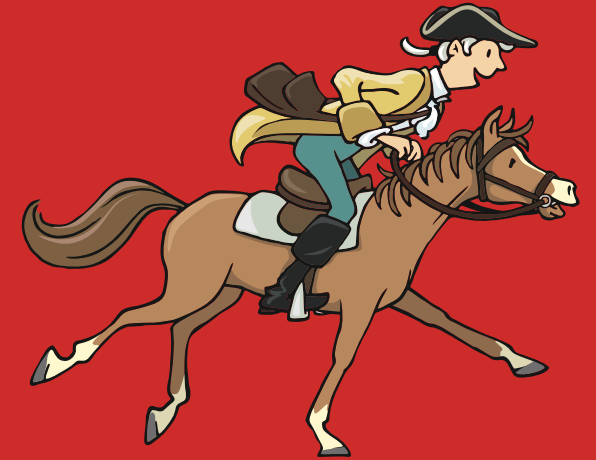
Feld 76: Letzte Poststation vor Zittau in Mittelherwigsdorf, du siehst schon in der Ferne die Weberkirche. Stärke dich im Kretscham und **ziehe direkt bis zur Freudenhöhe (Feld 79)**.

Feld 78: Leider bist du falsch abgebogen nach Großschönau. Das hast du erst gemerkt, als du auf Feld 65 angekommen bist.

Feld 79: Du siehst nun die stolze Stadt Zittau, die Reiche, vor dir liegen. **Würfel gleich nochmal**, aber beachte, was bei Feld 80 steht.

Feld 80: Hier wird Zoll erhoben. Über dieses Feld darfst du **nur mit einer 5 oder 6 ziehen**.

Schwing die Hufe!



Im Galopp nach Zittau

Spiel für 2 + Zittau-Neugierige
ab 8 Jahre

 STÄDTISCHE
MUSEEN ZITTAU

Ablauf und Ziel des Spiels

Es können 2+ Spieler und Spielerinnen teilnehmen. Jede Person erhält eine Spielfigur.

Alle Spielfiguren werden vor dem Stadttor am linken unteren Spielfeldrand aufgestellt. Das Stadttor ist Feld Nr. 1.

Startspieler und -spielerin ist, wer die höchste Augenzahl beim Würfeln hat; danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Am Anfang darf bis zu 3 × gewürfelt werden, bis eine 1 gewürfelt wird. Es kann nur mit einer 1 und damit auf dem Spielfeld mit dem Stadttor begonnen werden.

Sobald ein Spieler oder eine Spielerin auf dem Feld Nr. 1 steht, darf er/sie nur noch einmal würfeln und setzen.

Unterwegs werden auf Ereignisfeldern Fragen beantwortet oder Aktionen ausgeführt.

Gelangt man auf ein bereits besetztes Spielfeld, wird die eigene Spielfigur mit dazugestellt. Bitte beachte die Anweisung für die Felder 71 und 80 schon jetzt!

Ziel ist es, als Erste oder Erster im Zentrum des Spielbretts anzukommen.

Ereignisfelder

Feld 4: Du bist Stadtschreiber geworden und arbeitest an der Stadtchronik von Zittau. **Setze eine Runde aus.**

Feld 5: Ein paar Schafe sind auf der Straße. Du kommst langsam voran und musst **einmal aussetzen**.

Feld 6: Du kannst dir bei der Poststation ein Pferd mieten und kommst schneller voran. **Ziehe vor auf Feld Nr. 13.**

Feld 8: Bei der letzten Poststation hast du ein schnelles Pferd bekommen. **Würfel nochmal.**

Feld 9: Du hast eine Abkürzung gefunden und darfst **gleich auf Feld Nr. 36 ziehen**.

Feld 12: Du bist im Oberland unterwegs. Dein Pferd ist müde und du musst eine Pause machen. **Setze eine Runde aus.**

Feld 13: Nenne einen Berg im Lausitzer Bergland. Wenn du einen weißt, darfst du **nochmal würfeln**.

Feld 16: Rast und Pferdewechsel an der Poststation, danach geht es gestärkt weiter. **Rücke bis auf Feld 20 vor.**

Feld 17: Du bist zu schnell mit deinem gemieteten Pferd geritten und musst eine Pause einlegen. **Setze eine Runde aus.**

Feld 19: An diesem Wegweiser darfst du **nochmal würfeln**. Bei einer geraden Zahl findest du eine Abkürzung und setzt die Felder nach vorn, bei einer ungeraden Zahl schlägst du einen längeren Weg ein und setzt sie zurück.

Feld 21: An dem Wegweiser hast du die falsche Straße genommen. Du kommst bei **Feld 19** wieder auf die richtige Straße.

Feld 23: Poststation. Dir fällt ein, dass du deinen Geldbeutel vergessen hast. **Gehe zurück zur Poststation Feld 16.**

Feld 24: Du bist im Zittauer Gebirge und hast die 1357 errichtete Burg Karlsfried erreicht. Da die Burg als eine Zollstation auf dem Handelsweg zwischen Böhmen und der Oberlausitz diente, musst du Zoll bezahlen. **Du kannst nur mit einer 4, 5 oder 6 weitergehen.**

Feld 25: Burg Karlsfried im Jahr 1424: Die Burg hatte zwar 1421 der Belagerung durch die Hussiten standgehalten, aber nun ist sie bei der zweiten Belagerung doch abgebrannt. Du musst Kaiser Sigismund dabei helfen, sie wieder aufzubauen. **Setze eine Runde aus.**

Feld 28: Dein Pferd hat sich wieder erholt, und du kommst gut voran. **Ziehe auf Feld Nr. 31 vor.**

Feld 30: Poststation. Leider wirst du beim Pferdewechsel betrogen und erhältst ein lahmes Pferd. Bis zur nächsten Poststation **teile die Zahlen des Würfels durch 2** (aufrunden bei ungerader Zahl).

Feld 33: Du triffst einen Freund und machst ein Wettrennen. **Würfel nochmal.**

Feld 34: Du bist im Luftkurort Jonsdorf angekommen und machst bei der Gondelfahrt Pause. **Bleibe solange auf dem Feld, bis du eine 3, 4 oder 5 gewürfelt hast.**

Feld 39: Leider wurdest du dabei erwischt, dass du dich nicht an die Auflagen der Feuerordnung gehalten hast. Das hätte gefährlich werden können, wenn ein Feuer ausgebrochen wäre. Zur Strafe musst du dich mit der Feuerordnung beschäftigen und daher **einmal aussetzen**.

Feld 40: Du gerätst in einen Hinterhalt. **Würfel einmal und setze die Felder zurück.**

Feld 41: Du findest einen Beutel mit Prager Groschen, die jemand in der Felsspalte versteckt hat. **Ziehe zur nächsten Poststation** und lass es dir im Wirtshaus richtig gut gehen.

Feld 42: Poststation. Der Wirt warnt dich vor Räubern und zeigt dir eine Abkürzung. **Gehe gleich auf Feld 63.**

Feld 43: Du schaust dir das schöne neue Standbild an und **setzt einmal aus**.

Feld 44: Poststation. Wechsle dein Pferd und reite in der nächsten Runde zügig weiter: **Dann darfst du 2× würfeln**.

Feld 47: Du besuchst die Klosterkirche auf dem Oybin und überbringst den Mönchen eine Nachricht vom Kaiser. Der Abt gibt dir einen Brief für den Zittauer Bürgermeister mit. Daher darfst du das **Tor 71 passieren**, ohne die passende Zahl gewürfelt zu haben.

Feld 49: Poststation und Wirtshaus. Du machst eine ausgedehnte Pause und **setzt einmal aus**.

Feld 50: Du schließt dich einer Reisegruppe an und erfährst Wissenswertes über die Gegend. **Würfel nochmal.**